

Ministre d'obligation

{2}{W}

Créature : humain et clerc

Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ministre d'obligation

{2}{W}

Créature : humain et clerc

Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ministre d'obligation

{2}{W}

Créature : humain et clerc

Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ministre d'obligation

{2}{W}

Créature : humain et clerc

Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast